



Centro Universitário de Brasília – UniCeub
Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais
Aplicadas - FATECS

BRUNO AUGUSTO FERREIRA SETTI

UM ENSAIO SOBRE A EVOLUÇÃO DA ANIMAÇÃO

BRASÍLIA
2012

BRUNO AUGUSTO FERREIRA SETTI

EVOLUÇÃO DA ANIMAÇÃO: UM ENSAIO SOBRE A DISNEY

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para a conclusão do curso de Comunicação Social, com Habilitação em Publicidade e Propaganda pela Faculdade de Tecnologia e Ciências Aplicadas FATECS, do Centro Universitário de Brasília – UniCeub.
Orientadora: Prof(a). Flor Marlene E. Lopes

BRASÍLIA

2012

BRUNO AUGUSTO FERREIRA SETTI

UM ENSAIO SOBRE A EVOLUÇÃO DA ANIMAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito para a conclusão do curso de
Comunicação Social, com Habilitação em
Publicidade e Propaganda pela Faculdade de
Tecnologia e Ciências Aplicadas FATECS, do
Centro Universitário de Brasília – UniCeub.
Orientadora: Prof(a). Flor Marlene E. Lopes

Brasília, 8 de Outubro de 2012

Banca Examinadora

Flor Marlene Lopes

Prof(a). Orientador

Bruno Nalon

Prof. Examinador

André Luís Cesar Ramos

Prof. Examinador

RESUMO

O seguinte Trabalho de Conclusão de Curso trata a animação como sendo o resultado do aumento da complexidade do pensamento humano. A comunicação acompanha esse desenvolvimento por se tratar de um mecanismo utilizado pelo homem, onde as relações interpessoais foram desenvolvidas. O jeito como o homem compreende o mundo e se relaciona com ele, tem sua forma alterada de acordo com a época em que se encontra. À medida que a compreensão da vida se torna mais complexa, novas necessidades surgem, moldando o comportamento das pessoas na sociedade, criando um novo código, sempre baseado no seu antecessor, mas com diferenças que cada vez mais afastam o homem do mundo real. Com o avanço nas técnicas utilizadas pela comunicação, para garantir que a informação contida na mensagem não se perdesse no tempo, os espectadores tornaram-se mais exigentes e desconfiados. Ou seja, a animação desenvolve-se para atender a uma necessidade da comunicação, que por sua vez mudou, graças a nova e mais complexa forma do ser humano de entender o mundo.

O presente trabalho está estruturado da seguinte forma: oito tópicos que foram conceituados em ordem cronológica, com a função de dar ao leitor, uma base para compreender as causas da evolução da animação. No primeiro tópico, é encontrado o desenvolvimento da ideia de “protótipos”, que é uma forma de representar o mundo vindo direto do pensamento em direção à imagem. Esta espécie de estudo anterior a imagem, demonstra o surgimento de uma consciência mais trabalhada. O ser humano até então, não possuía interesse em registrar uma linguagem, mas estava desenvolvendo a sua capacidade de comunicação, a medida que criava uma nova consciência e desenvolvia a sua imaginação.

No segundo tópico, encontramos quatro conceitos referentes a “imagem”. Esse tópico apresenta o surgimento dela como sendo o resultado da evolução da capacidade do indivíduo de codificar suas vivências. Com o aparecimento da nova necessidade de preservar informações e compartilha-las, o homem passou a completar as imagens com a “escrita”. Esta aparece como um complemento explicativo da imagem, o seu desenrolar em linhas. Portanto, fica evidente que o caminho feito pelo o homem, percorre da imagem ao conceito, ou seja, ele precisa imaginar para poder entender.

Os tópicos seguintes abordam conceitos sobre a “comunicação”, e sua função de dar sentido ao mundo. Além de trabalhar a ideia de um “mundo codificado”, que atualmente utiliza-se das imagens para manipular as pessoas e não mais ajuda-las a entender melhor a vida. A animação aparece como sendo a mais nova e intrigante técnica de comunicação e encontra-se inserida no mesmo patamar artístico que o cinema, graças a contribuição singular dos estúdios Disney.

O ultimo tópico trabalhado antes das considerações finais é sobre as técnicas utilizadas pelo famoso estúdio de animação e símbolo do mundo da fantasia, Walt Disney. Tudo está interligado pela relação com o pensamento humano. A animação é a técnica mais recente, criada pelo homem, para atender as suas novas necessidades, de acordo com suas condições cada vez mais específicas de se criar mensagens.

As mudanças ocorridas na imagem refletem a contínua batalha do artista em fazer o impossível para alcançar a satisfação da mente humana. Todas as técnicas desenvolvidas pela comunicação tiveram como incentivo o desafio de chamar a atenção do público, para garantir a disseminação daquela determinada informação, em prol do enriquecimento cultural da sociedade.

Palavras-chave: Animação. Comunicação. Disney

SUMÁRIO

| | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | Introdução | 7 |
| 2 | Referencial Teórico..... | 9 |
| 2.1 | Protótipos..... | 9 |
| 2.2 | Imagens | 11 |
| 2.3 | Escrita..... | 15 |
| 2.4 | Comunicação | 20 |
| 2.5 | Mundo Codificado | 23 |
| 2.6 | Animação | 25 |
| 2.7 | Técnicas Walt Disney: de “A Branca de Neve” à “Valente” | 33 |
| 3 | Considerações Finais | 42 |
| 4 | Referências..... | 44 |

1 Introdução

O ser humano é o único responsável pela forma como se deu o desenvolvimento de seu pensamento. Com o processo de afastamento do “mundo real”, criou-se um abismo entre a imagem e o seu referencial. O produto de nossa imaginação foi a imagem. Elas passaram a ser o nosso meio de comunicação mais importante, e a sua evolução, está intimamente ligada com o desenvolvimento do nosso pensamento. O “mundo imaginário” que se formou na consciência coletiva de nossos ancestrais, deve ser visto como o ponto inicial desta caminhada.

Não é função, deste trabalho, estudar o processo de desenvolvimento do pensamento humano, mas apresentar ideias estruturadas, a partir de conceitos relacionados à evolução da comunicação sobre a rápida mudança da imagem ocorrida na animação. Este tema será abordado na forma de um ensaio, possibilitando a crítica e a formulação de hipóteses acerca do assunto.

Ao longo do trabalho, serão apresentados tópicos referentes à comunicação, tendo início nos primórdios da sociedade e conceituando os principais meios, utilizados por nós, para nos comunicarmos. Um nome que aparecerá em boa parte neste ensaio é o de Vilém Flusser. Em sua obra “O Mundo Codificado”, dedica suas reflexões às imagens, utilizando-se de uma espécie de filosofia da criação do design e da comunicação visual. Assim como esse autor, o seguinte trabalho visa pensar nas causas e não se preocupa muito em analisar os comportamentos. O importante é entender que tudo que mostraremos é fruto de um processo de codificação de experiências. Compreender que a base de nosso pensamento vem inicialmente da contemplação do mundo das circunstâncias, do mundo dos fatos, para desenvolver e estruturar-se de formas cada vez mais complexas, é o caminho que percorremos. A forma como vemos o mundo e interagimos com ele, varia com o tempo. Os códigos que regem a nossa sociedade nasceram de uma necessidade básica, dar sentido ao mundo e a vida.

Esses códigos que nos norteiam ao longo de nossas vidas, foram criados com inúmeras finalidades, ora visando uma contribuição positiva para a sociedade, ora agindo de forma egoísta e cheia de interesses mascarados. A informação que

está contida na mensagem é o que interessa e para que ela percorra toda a trajetória necessária até o destinatário, sem ser repelida ou incompreendida, técnicas foram desenvolvidas e aplicadas. Estas técnicas tornaram-se cada vez mais elaboradas, à medida que a consciência humana tornava-se mais complexa.

O presente trabalho torna-se necessário ao curso de comunicação social, por apresentar um estudo feito sobre a evolução da imagem na animação, utilizando o método de pesquisa bibliográfica. O processo de revisar a literatura se faz importante, pois, de acordo com a autora Ida Regina C. Stumpf (2005, pg 50):

Quando o pensamento e as descobertas humanas passaram a ser registrados, o homem não precisou mais valer-se apenas de sua memória biológica para lembrar-se dos fatos e acontecimentos. A tradição oral deu lugar aos registros impressos e estes, pela capacidade de preservação do saber, permitiram a transmissão do conhecimento com mais precisão. As tecnologias de impressão possibilitaram a duplicação em maior escala e a ampliação do alcance geográfico que o saber pudesse atingir. A acumulação dos estoques de conhecimento passou a ser feita por instituições tipo biblioteca.

Durante a realização da pesquisa, as próprias informações encontradas passam a orientar o pesquisador, resultando em um trabalho escrito que se somara a tantos outros, num conjunto de literatura científica. À medida que o pesquisador vai lendo sobre o assunto de seu interesse, começa a identificar conceitos, que o ajudarão a validar suas futuras hipóteses acerca do problema que investiga. No caso, livros e sites foram consultados, com o intuito de levantar um volume de informações necessário para dar embasamento teórico e conceitual ao trabalho. Com o auxílio da orientadora, foi possível ter um acesso mais rápido e direto às fontes, que se resumiram a portais e bibliografias especializadas. Após isso, foi feita a leitura e a transcrição de dados, como sugerido pela autora Ida Regina, para finalmente redigir o texto. Inicialmente, o processo mostrou-se árduo, mas o produto é satisfatório e serve como a primeira experiência de muitas.

2 Referencial Teórico

2.1 Protótipos

A origem do ser humano é algo que nos intriga. Apesar de sermos seres relativamente novos (se comparados à origem do nosso planeta), não se sabe ao certo como montar o “quebra-cabeça” que se forma com o acúmulo de novas evidências, reunidas ao longo de várias gerações, causando este desconforto e sensação de vazio.

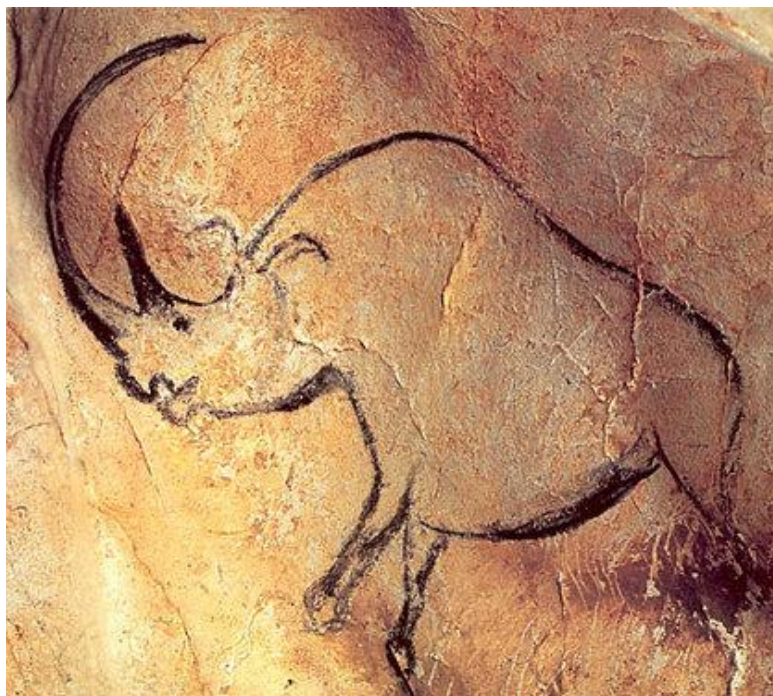
O pensamento pré-histórico vem sendo desvendado a partir da descoberta e análise de desenhos produzidos na era glacial. Estes “afrescos” feitos no interior de cavernas, e conservados graças a sua quase inacessibilidade, são utilizados para descobrir o desenvolvimento da inteligência humana. De acordo com Frutiger (2007, p. 83) “Tende-se a considerar esses ‘monumentos’ como precursores de nossa escrita.”, mas não como modelo do que hoje chamamos de escrita, teria uma função mais mágica de representação do mundo, quase como um resultado do medo de fenômenos sobrenaturais. Para Frutiger (2007, p.83) “o homem ocupava sua mente com atividades bem mais vitais do que qualquer tentativa de registrar a linguagem”.

Figura 1



Fonte: http://thumbs.dreamstime.com/thumb_279/12135008670Foh0G.jpg

Figura 2



Fonte: http://2.bp.blogspot.com/-Vk5mK4qKV6w/TdsLPLkuYYI/AAAAAAAAABFY/ej mM_oXBxZc/s640/634x375chauvet-cave-rhino-painting_2351.jpg

O propósito pelo qual o homem criava estes desenhos esculpidos e pintados sobre rochas, certamente não era o de ter belas imagens para contemplar, tendo em vista que isto só acontece em um ambiente de cultura. Muitos historiadores da arte acreditam que as pinturas ocupantes das extensões dos tetos e paredes de grutas, com acesso bastante limitado, nasceram da necessidade do homem de manifestar sua vontade criadora, sua ânsia por fazer algo do nada, expor as angústias de seu pensamento confuso e mostrar sua visão do mundo que o rodeava. As pinturas são encontradas geralmente em locais pouco prováveis de permanência, eram mais como salões onde se realizavam cultos. As representações deixadas no interior das cavernas sugerem uma tentativa de organizar e entender um mundo, cujas ameaças eram animais e fenômenos até então não compreendidos e tidos como mágicos.

Aqui, consideraremos esses desenhos de nossos ancestrais como uma espécie de esboço, rabiscos que futuramente desenvolveram-se para algo mais elaborado, foram estilizados, alinhados, e tornaram-se algo que posteriormente pode-se chamar de escrita. Mas é importante salientar que antes da escrita havia uma linguagem. Este assunto será abordado de forma mais consistente nas próximas páginas, nos fazendo trabalhar, por enquanto, a ideia de que as marcas deixadas pelo homem primitivo são protótipos, representações da sua visão de mundo que vem do pensamento e é registrado na forma de imagens.

2.2 Imagens

Os registros em forma de imagens deixados nas paredes das cavernas são, para nós, protótipos. Estes desenhos mais simples, ora retratando um cotidiano da vida primitiva, ora evocações mágicas, são as primeiras “imagens” elaboradas pelo homem.

A definição de imagem é “um registro, o mais natural possível, do que o olho humano vê ou acredita ter visto” (FRUTIGER, 2007, p. 195). Esta é uma definição que se encaixa perfeitamente com a proposta deste estudo, mas tentaremos elaborar um pouco mais a ideia a fim de facilitar a compreensão.

Figura 3



Fonte: http://4.bp.blogspot.com/_cM2l6Y3Ulgg/TOfz-4WPepI/AAAAAAAAAFCQ/18KbnY61qjA/s1600/art-botticelli-venus-01.jpg

Ao examinar a sociedade atual, utilizando o ponto de vista histórico, é possível perceber que esta resulta do desenvolvimento do pensamento, ou seja, parte da imaginação em direção ao conceito. O homem tornou-se sujeito do mundo quando resolveu recuar um pouco deste e passou a pensar melhor sobre ele. Fez isso graças a sua incrível capacidade de imaginar. Sendo assim, o homem criou um mundo de imagens que serviu para fazê-lo entender melhor o mundo dos fatos, com o qual estava perdendo cada vez mais contato à medida que se distanciava para observar. Esse universo imagético, onde a “imagem” surge a partir de uma revelação adquirida graças a esse afastamento, juntamente com a capacidade do homem de pensar por meio de conceitos, transformaram-no em sujeito de um mundo objetivado de fatos e também imagens. A partir daí, foi possível utilizar nossa capacidade imaginativa para objetivar nossos conceitos e, conseqüentemente, nos libertar deles. Mas isto é uma discussão sobre o tipo de futuro pós-histórico que não estudaremos neste trabalho, apenas utilizamos esta linha de raciocínio para

apresentar outro conceito de “imagem”, além de falar um pouco sobre a nossa capacidade de conceber, e o que isto nos favoreceu no sentido do desenvolvimento da inteligência humana.

Figura 4



Fonte: <http://imgs.obviousmag.org/archives/uploads/2008/ZZ33790644.jpg>

Outro conceito que pode ser apresentado sobre imagem, é o de “[...] uma contribuição particular para a história pública, que exige ser processada por outros” (FLUSSER, 2007, pg.157). Ou seja, entre outras tantas coisas, a imagem é uma mensagem gerada pelo emissor que procura por um receptor. Para que isto seja possível de acontecer, é necessário que o emissor aprenda a codificar suas vivências, seus valores, suas experiências particulares em uma superfície. Ele se esforçou em seu espaço privado para criar uma mensagem onde contenha informações específicas de sua vivência em função de contribuir para a história. Uma vez pronta esta imagem deve ser transportada a um local público para poder então fazer parte da história. Lá ela será alvo de adoração, no sentido de servir como um “guia”, já que contém informações possivelmente novas a alguns dos espectadores, ou será alvo de críticas, o que pode acumular mais informações a sua mensagem inicial.

Um quarto conceito ainda pode ser tirado do mesmo livro, onde “[...] significa um método de programar o comportamento dos funcionários da sociedade pós-industrial.” (FLUSSER, 2007, pg. 157). Nesta situação as imagens envolvidas não são estáticas, ou seja, não são cenas fixas. Elas são as imagens das telas eletrônicas, que chegam ao funcionário por meio dos canais de comunicação internos da empresa. Estas imagens estão programadas de tal forma que reduz ao máximo as barreiras críticas do receptor, utilizando diversos artifícios a fim de passá-lo da condição de sujeito para a condição de objeto. Esta maneira de programar os indivíduos durante o chamado “tempo livre”, terminologia escolhida por Flusser (2007, pg. 156), mostra-se cada vez mais eficiente. A finalidade deste método é programar o empregado a funcionar de uma forma específica, onde passa a produzir e consumir coisas ou opiniões previamente escolhidas pelo emissor da mensagem.

Este último conceito de “imagem” que foi trabalhado, pode ser melhor compreendido depois que nós conceituarmos o que viria a ser “O Mundo Codificado”, proposto pelo autor Vilém Flusser em seu livro “O Mundo Codificado”. Portanto, encontraremos novamente no trabalho que se segue uma reflexão que voltará a este assunto, explicando um pouco mais sobre como que as imagens eletrônicas, ou pós-modernas, possuem uma essência que desvirtua das imagens pré-modernas.

Até aqui foram apontadas quatro definições para imagem. As três primeiras, que na ordem consistem em: um registro natural do que o olho humano é capaz de fazer; a capacidade de criar um mundo imagético a partir do afastamento do mundo dos fatos, com a finalidade de melhor compreendê-lo; e a contribuição particular para o enriquecimento da história pública; possuem em comum a utilização e o desenvolvimento da imaginação do homem. Para Flusser (2007, pg. 131) “Imaginação significa, de maneira exata, a capacidade de resumir o mundo das circunstâncias em cenas [...]”. É necessário que imaginem o mundo para que seu registro feito pelos olhos seja guardado, da mesma forma que o homem só começa a compreender melhor os mistérios de sua vida (até então tidos como um amontoado de cenas que possuíam comportamento mágico) a partir do momento em que perde o contato direto com o mundo das circunstâncias e passa a se

relacionar melhor com o seu universo imagético. Há ainda a necessidade do homem de utilizar sua imaginação para codificar suas experiências em uma superfície, de forma que os outros sejam capazes de compreender a vivência daquilo a que se refere a imagem construída, com o intuito de contribuir para a história pública. Apenas o quarto conceito dispensa a necessidade de utilizar este recurso criado por nós. Estas novas imagens feitas para programar o comportamento de indivíduos, não são produtos da imaginação do homem. Não houve um afastamento do objeto para assim poder ser feita a abstração deste e ter como resultado a criação de uma imagem. De acordo com Flusser (2007, pg. 145) “As novas imagens são diferentes das imagens pré-históricas na medida em que são, elas mesmas, produtos de textos e alimentadas por textos. São produtos da história”. Outra fala encontrada durante o livro “O Mundo Codificado”, que ilustra bem o assunto abordado nesta última parte do ensaio é “[...] a mágica pré-histórica visa propiciar o mundo, enquanto a pós-histórica visa manipular as pessoas.” (FLUSSER, 2007, pg. 146).

2.3 Escrita

Nos tópicos passados foram trabalhadas as ideias de “protótipos”, que seriam os primeiros registros da visão de mundo do homem primitivo, deixados na forma de imagens. Após ter sido apresentada esta ideia, foi possível desenvolver quatro definições para “imagem”. Vimos que três delas possuem a finalidade de fazer uma imagem do mundo para que seja possível orientar-se nele, tornando a imaginação imprescindível na compreensão do mesmo, além de servir na elaboração de modelos de ações futuras. Começamos, também, a discutir sobre as novas imagens e apenas foi dito que elas não são produto da imaginação do homem. Mas por quê? O que aconteceu para isto ocorrer? A resposta encontrada para esta pergunta, de acordo com Flusser (2007, pg. 147) é: “[...] uma inversão dos papéis históricos da razão e da imaginação. Pode-se dizer que a história é uma tentativa de submeter a imaginação à crítica da razão.” Para esta afirmação ficar mais clara, é preciso entender o que é “escrita”.

Por meio do estudo realizado até aqui, é possível ter noção de que o homem primitivo não possuía intenção de registrar a linguagem. Isto se deve a complexa vida que levava, concentrando seus esforços em atividades bem mais

vitais, como afirma Frutiger (2007). De acordo com seu livro Sinais e Símbolos, havia uma linguagem ou sistema de comunicação anterior a escrita. Esta outra forma de se comunicar utilizava-se de sons com curta duração, além de outras formas de expressão que não necessariamente estão relacionadas com a esfera auditiva, sendo válido questionar se a linguagem corporal não possui alguma relação com a origem da “escrita”. Até nos dias atuais é possível perceber que gestos são utilizados para acompanhar a fala. Isto se deve a:

[...] o falante sente interiormente a necessidade de sustentar seu discurso com figuras ou gestos. E quando, por exemplo, encontra-se na praia, dificilmente resiste a desenhar na areia o que acabou de dizer, pois sente a necessidade de explicitar a sua mensagem. (FRUTIGER, 2007, pg. 84)

Durante o período neolítico, Era bem próxima a nossa, o homem começou a criar consciência da vida, o que o levou a invenção da chamada autoafirmação. A partir disto, surgiu uma nova necessidade, a de preservar os novos conhecimentos.

A invenção da escrita foi, praticamente, o acontecimento que encerrou a pré-história e deu início à história como a conhecemos hoje. Flusser (2007) afirma que a escrita não consiste na invenção de novos símbolos, mas o desenrolar da imagem na forma de texto. Pensemos nas plaquetas mesopotâmicas, Flusser (2007, pg. 140) conta que “Aquelas plaquetas contêm imagens impressas com selos cilíndricos e símbolos ‘cuneiformes’, nelas riscadas com buril.” Ele complementa esta informação dizendo que estes símbolos em forma de cunha, estavam dispostos em linhas e acompanhavam imagens. Obviamente possuíam a função de facilitar a decifração destas. Eles tornam explícito o que está implícito, explicam estas imagens que servem como mediação entre o mundo dos fatos e o imaginário humano. Elas podem ficar confusas e opacas, a partir do momento que a imaginação virar alucinação. Flusser (2007, pg. 143) diz que “Foi contra essa idolatria de imagens, como uma terapia contra essa dupla alienação, que a escrita foi inventada.” Vale a pena ressaltar que, a escrita organizada, alinhada, a que possui os sinais lado a lado, nasceu no momento em que começamos a desenvolver nossos pensamentos de forma linear (FLUSSER, 2007). Daí em diante, estas fileiras

de sinais foram sofrendo pequenas mudanças até formar as “culturas de escrita contínua” (FRUTIGER, 2007, pg. 87).

Figura 5



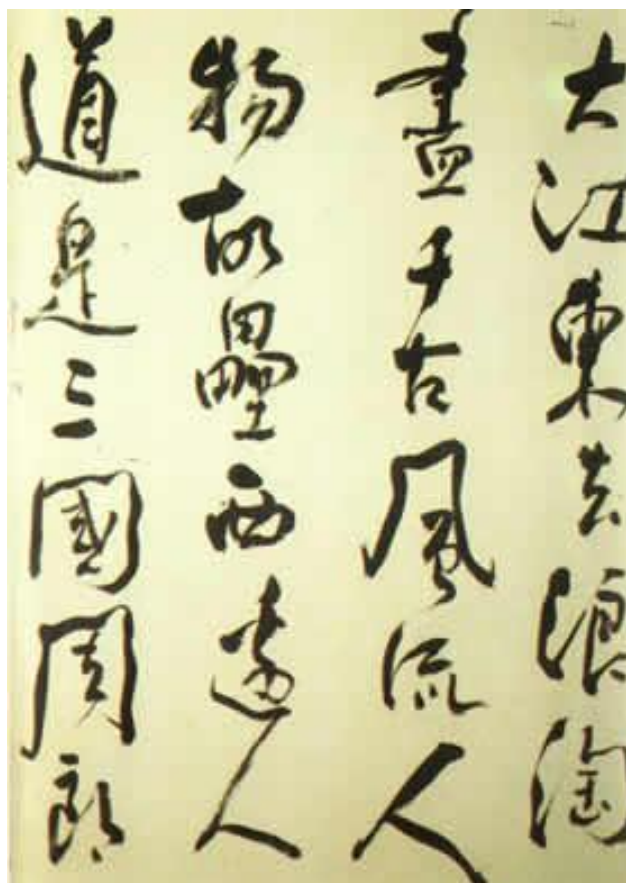
Fonte: http://2.bp.blogspot.com/_yO3u9clAWbc/Szev7nrygol/AAAAAAAAAfY/OTkdBkCUunA/s400/Escrita_cuneiforme_sumeria.jpg

As línguas escritas não possuem uma mesma origem. Normalmente encontramos representações muito parecidas de objetos comuns a todos os povos, como é o caso da água, lua, sol, montanha, etc. Apesar disso, não é possível comprovar a existência de uma “escrita primitiva”. Isto pode nos levar a pensar em possíveis arquétipos, tendo em vista que os símbolos são semelhantes, mas foge ao nosso estudo.

No processo de desenvolvimento da escrita nota-se a formação de duas categorias, que seguramente são resultados da estilização e simplificação de pictogramas. É importante lembrar que tais escritas restringem-se as “resultantes de um desenvolvimento natural”. (FRUTIGER, 2007, pg. 88) As duas categorias

anunciadas são: As escritas que permaneceram figurativas; e As escritas “alfabéticas”.

Figura 6



Fonte: http://www.institutomandarim.net/blog3/cultura_chinesa/caligrafia_chinesa/caligrafia_chinesa-6.jpg

A primeira abrange as escritas que, apesar de muito antigas, foram estilizadas, mas não sofreram muitas alterações, mantendo-se no estágio pictórico. Um exemplo facilmente reconhecido é a escrita chinesa. A segunda abrange todas as escritas que sofreram uma simplificação radical, onde seu traço foi estilizado ao extremo, tornando-as mais abstratas. Frutiger (2007, pg. 89) afirma que “Na evolução do sinal, suas partes mais expressivas são pouco a pouco eliminadas, dando lugar à cristalização de uma forma puramente abstrata.”. As escritas latinas são as representantes desta categoria.

Após tudo isto ter sido dito sobre a escrita, voltemos um pouco, ao final do primeiro parágrafo deste tópico. Há uma afirmação tirada do livro “O Mundo

Codificado” que apresenta a história como uma tentativa de submeter a imaginação à crítica da razão, Flusser (2007) afirma que a escrita produz a consciência histórica, pois cria a ideia de tempo linear. Isto tem como consequência a quebra da reversibilidade encontrada no modo de pensar do homem primitivo, que era uma forma de entendimento do mundo guiado por imagens. Esta reversibilidade acontecia pois um “leitor de imagem” pode percorrer toda superfície da representação da cena, livre, sem a necessidade de um caminho para decifrá-la. Isto refletia na forma que as pessoas encaravam e compreendiam o mundo, com um toque de magia, repleto de mitos e acontecimentos inexplicáveis. Neste processo circular, o tempo é quem ordena tudo. Já no caso dos “leitores de textos”, há a obrigatoriedade de se percorrer todo o texto, em uma ordem exata, para decifrar a cena da imagem que ele representa.

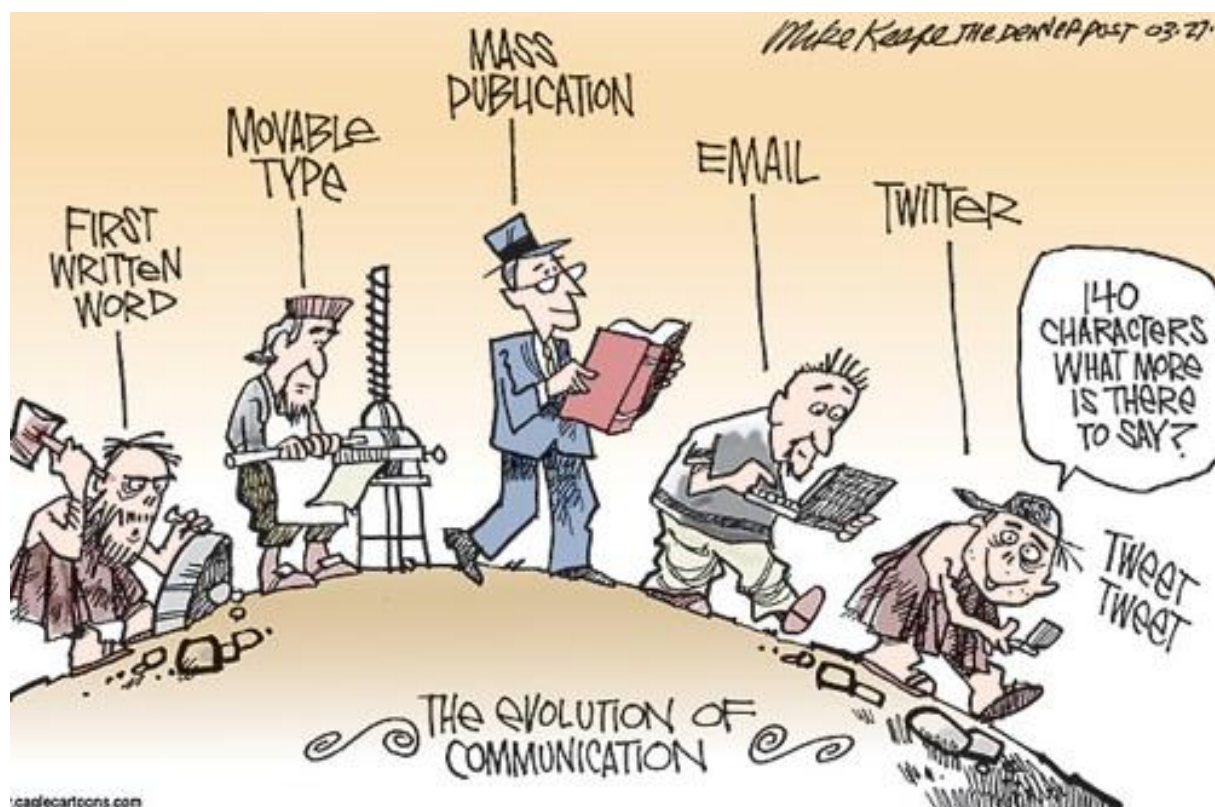
Portanto, nota-se que a imagem foi criada antes da escrita, como forma de compreender a vida, causando o afastamento do homem do mundo das circunstâncias, criando uma maneira cíclica de ver o mundo, mística. Isto perdurou durante séculos, até que o homem criou consciência da vida, ou melhor, começou a pensar na morte, fazendo aparecer uma nova necessidade, a de acumular e passar a diante o conhecimento adquirido. Para que não houvesse um entendimento errado do que estava sendo transcodificado da cabeça para a superfície, foi se desenvolvendo uma maneira de complementar as representações criadas, inicialmente, na forma de pictogramas. A ordem é esta. A inversão de papéis, apresentada por Flusser (2007), dá-se quando a escrita passa a construir imagens e não mais explica-las ou critica-las. Ele diz que “se considerarmos o pensamento científico como a expressão mais elevada da consciência histórica, vamos encontrar a vitória da ciência sobre a magia, ou seja, a vitória dos textos sobre as imagens.” (FLUSSER, 2007, p. 134). Mas a partir do momento que os textos começaram a criar imagens, desvirtuaram-se do seu propósito, passando a desempenhar um novo papel, o de programar e manipular as massas. As imagens, que outrora serviram como ferramenta facilitadora para a compreensão do mundo, agora estão infectadas de textos, ou seja, “[...] a razão trai a si mesma e serve à imaginação.” (Flusser, 2007, p. 145).

2.4 Comunicação

Até aqui foi possível perceber que os conceitos dos tópicos apresentados servem como orientadores na evolução das principais técnicas de comunicação do homem, para que mais adiante seja possível apresentar algumas das técnicas mais utilizadas na animação.

A comunicação pode ser entendida e conceituada como um mecanismo utilizado pelo ser humano, através do qual se desenvolveram as relações humanas. Sendo assim, pode ser vista como uma das formas fundamentais de nossa existência. Esta definição foi apresentada em 1909, por um dos estudiosos pioneiros desta área, Charles Cooley. Comunicação também pode significar o transporte de ideias, de um lugar para o outro. Ou seja, pode ser entendido como a transmissão de sentidos, casuais ou intencionais, utilizando-se de qualquer meio para se propagar. Os dois conceitos são considerados igualmente importantes para nós, mas um terceiro será apresentado com o intuito de causar desconforto e assim possibilitar uma visão mais ampla do assunto.

Figura 7



Fonte: <http://mnc.korea.ac.kr/images/evolution-of-communication.jpg>

Em “Mundo Codificado” Flusser (2007) apresenta a comunicação como um processo artificial, pois utiliza-se de ferramentas “não-naturais”, para que ela possa acontecer. Estas ferramentas, ou melhor, estes artifícios que criamos para nos comunicar, nem sempre são usados de forma consciente. Há uma tendência de esquecer a artificialidade da comunicação após termos aprendido o código, o que o torna uma espécie de “segunda natureza”, fazendo com que este mundo regido por códigos nos permita esquecer do mundo da “primeira natureza”. Esta “primeira natureza” é apresentada como uma vida condenada à morte. Flusser (2007, pg. 90) afirma que “Sob a perspectiva da ‘natureza’, o homem é um animal solitário que sabe que vai morrer e que na hora de sua morte está sozinho.” Continua esta afirmação apresentando a ideia de que o homem é um “animal político”, não por ser social, mas por tratar-se de um animal solitário que não é capaz de viver na solidão. Neste caso, a comunicação serve como uma espécie de véu que encobre a dura realidade da vida, que seriam a solidão e a morte.

Independentemente da proposta do autor, em afirmar que a comunicação serve para encobrir algo, o fato que ajuda a desenvolver nosso trabalho é o de que ela possui um caráter artificial, não natural, devido a sua possibilidade de armazenar informações adquiridas. Ela possui uma tendência contrária à desordem, nesse caso, a transmissão de informações adquiridas ao longo das gerações, impedindo sua perda com o passar do tempo. Isto é tido como um aspecto essencial da comunicação humana, o truque de acumular informações adquiridas. Isto também nos caracteriza muito bem, ou seja, somos animais que desenvolveram uma forma de guardar o que nos é importante e o que nos possibilitou nos manter vivos, o conhecimento. Mas como que os homens decidem produzir conhecimento? Como que essas informações devem ser preservadas?

No caso da produção de informações, os homens só foram capazes graças as recorrentes trocas que fizeram na esperança de sintetizar uma informação nova, que se utilizou da vivência e conhecimento de cada parte dos envolvidos, dando origem a forma de comunicação “dialógica”. Há outra forma de comunicação desenvolvida por nós, com o intuito de preservar informações, conhecida como “discursiva”. Esta se utiliza do compartilhamento de informações existentes na esperança de que desta forma, possam resistir melhor ao efeito destruidor e tendência a desorganização da natureza.

Portanto, comunicação fica sendo uma ferramenta artificial, criado por nós, com o intuito de desenvolver nossas relações humanas. Ela se utiliza de várias superfícies para se propagar, tendo suas mensagens transcodificadas de um meio para outro, possibilitando um compartilhamento mais proveitoso de suas informações. Não se sabe ao certo localizar a origem da comunicação, mas é possível definir os gestos e as expressões corporais como os primeiros atos comunicativos. Houve um momento que o homem compreendeu que utilizar apenas seu próprio corpo como ferramenta comunicativa não bastava, era muito limitado. Para ultrapassar a barreira da distância, criou aquilo que mais tarde seria nomeado como “extensão dos sentidos” por Marshall McLuhan, ou seja, utilizou-se de objetos para entender seus gestos, dando origem a outros meios de comunicação. A comunicação é mais do que um tecido artificial que faz esquecer-nos da solidão e da vida sem sentido, graças a ela, somos capazes de transmitir ideias que nos

possibilita produzir e armazenar informações, nos fazendo influenciar e sermos influenciados por outros, garantindo a nossa sobrevivência e a evolução da sociedade.

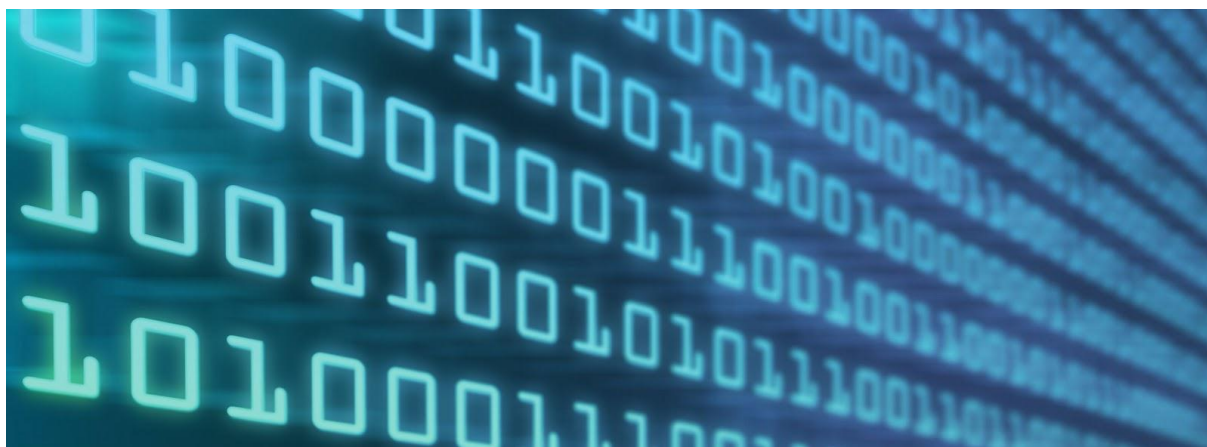
2.5 Mundo Codificado

O mundo como conhecemos hoje, comporta-se de uma maneira dinâmica, agitada, acelerada, sem sentido. O significado da vida mudou com a revolução da comunicação (FLUSSER, 2007) garante o autor, cujo trabalho guiou o desenvolvimento deste ensaio. Todos os dias nos deparamos com situações das mais diversas, todas contendo outros personagens, cada qual contribuindo para enriquecer as novas vivências. O comportamento das pessoas e as regras dos locais, todos, são programados por imagens. Flusser (2007) diz que este fato: “o da sociedade ser programada por imagens”, deve ser considerado como uma “volta a um estado normal”. Como vimos anteriormente, antes da aparição da escrita, as imagens eram utilizadas, dentre suas várias funções, como um meio de comunicação. Elas continuaram, mesmo depois da invenção da escrita, desempenhando seu importante papel como códigos de superfície, somente perdendo sua área de atuação para o alfabeto após o surgimento da imprensa.

Antes da Segunda Guerra Mundial, era possível encontrar uma paleta cromática muito menos diversificada do que a dos dias atuais. Havia um predomínio dos tons de cinza. Atualmente, tudo que está a nossa volta possui quase que uma explosão de cores. Então, o que aconteceu para ocorrer esta diferença? Trata-se apenas de um novo fenômeno? Um movimento estético? Esta explosão de cores possui um significado. O período que antecedia a guerra era predominantemente cinza, pelo fato das superfícies de comunicação não possuírem tamanha importância. A organização, as linhas, letras e números em sequência, os códigos unidimensionais, eram suficientes para atender as necessidades da época. Portanto, esta adição de cores a tudo, significa um aumento da importância dos códigos bidimensionais em detrimento dos unidimensionais. Estamos todos envolvidos num mundo programado por cores, sendo que os símbolos não perderam seu valor, apenas ganharam a ajuda de um artifício para se tornarem ainda mais imprescindíveis na nossa vida.

Foi apresentada a ideia de que existe uma grande diferença entre as “imagens pré-modernas” e “pós-modernas”. Temos a capacidade de perceber que um programa televisivo é produto da tecnologia, é uma imagem pré-moderna, criada e alimentada por textos, por trás dela pode-se constatar uma teoria científica. Flusser (2007) explica que o homem pré-moderno possuía um universo imagético que tentava interpretar o mundo. Já o homem pós-moderno vive num universo imagético distinto do anterior. Agora, tenta-se interpretar as teorias criadas por nós referentes ao mundo, deixadas na forma de um sistema de símbolos, ou seja, um código.

Figura 8



Fonte: http://4.bp.blogspot.com/_S4MMSZM1-as/TNAEJeB2WII/AAAAAAAAAIQ/yBGbGIMFui4/s1600/binary+code.jpg

Este sistema criado por nós, o código, possui a função de possibilitar a comunicação entre os homens. Flusser (2007, pg. 130) afirma que “Como os símbolos são fenômenos que substituem ‘significam’ outros fenômenos, a comunicação é, portanto, uma substituição: ela substitui a vivência daquilo a que se refere”. O autor continua esta afirmação dizendo que o homem é um animal alienado, pois perdeu seu contato direto com o significado dos símbolos. Viu-se então obrigado a criá-los, para ordená-los em códigos e assim, conseguir transpor este abismo que foi criado entre ele e o mundo, após o seu afastamento deste para melhor compreendê-lo. Com o uso dos códigos, o homem foi capaz de dar um sentido ao mundo e conseqüentemente a sua vida.

A forma de existência do homem vai depender dos códigos que regem a sua vida. O mundo imaginário que elaboramos agora programa nosso comportamento. O desenvolvimento do pensamento humano está diretamente ligado com esta afirmação. Vimos anteriormente que nossos ancestrais possuíam uma visão de mundo cíclica e mágica graças a sua orientação, dada por meio de imagens. Com a evolução do pensamento e consequentemente o aumento da sua complexidade, os conceitos foram surgindo, o mundo foi se desabrochando para o homem e logo notou-se a necessidade de uma mudança na forma de entendê-lo. Os símbolos tornaram-se outros, alinharam-se e foram ordenados. As cenas, que remetem a vivências, transformam-se em processos. Estes processos produziram a consciência histórica, que ao longo da Antiguidade e da Idade Média permaneceram sob os cuidados de uma elite e esta produziu imagens infectadas de textos, com o intuito de programar a massa.

O mundo codificado em que vivemos agora é programado pelas imagens eletrônicas, e isto ainda não é certeza de um futuro brilhante ou de uma catástrofe iminente. O fato é que nosso comportamento e a forma de entendermos a vida é orientada por essa enorme gama de códigos, fortemente presentes em nosso cotidiano.

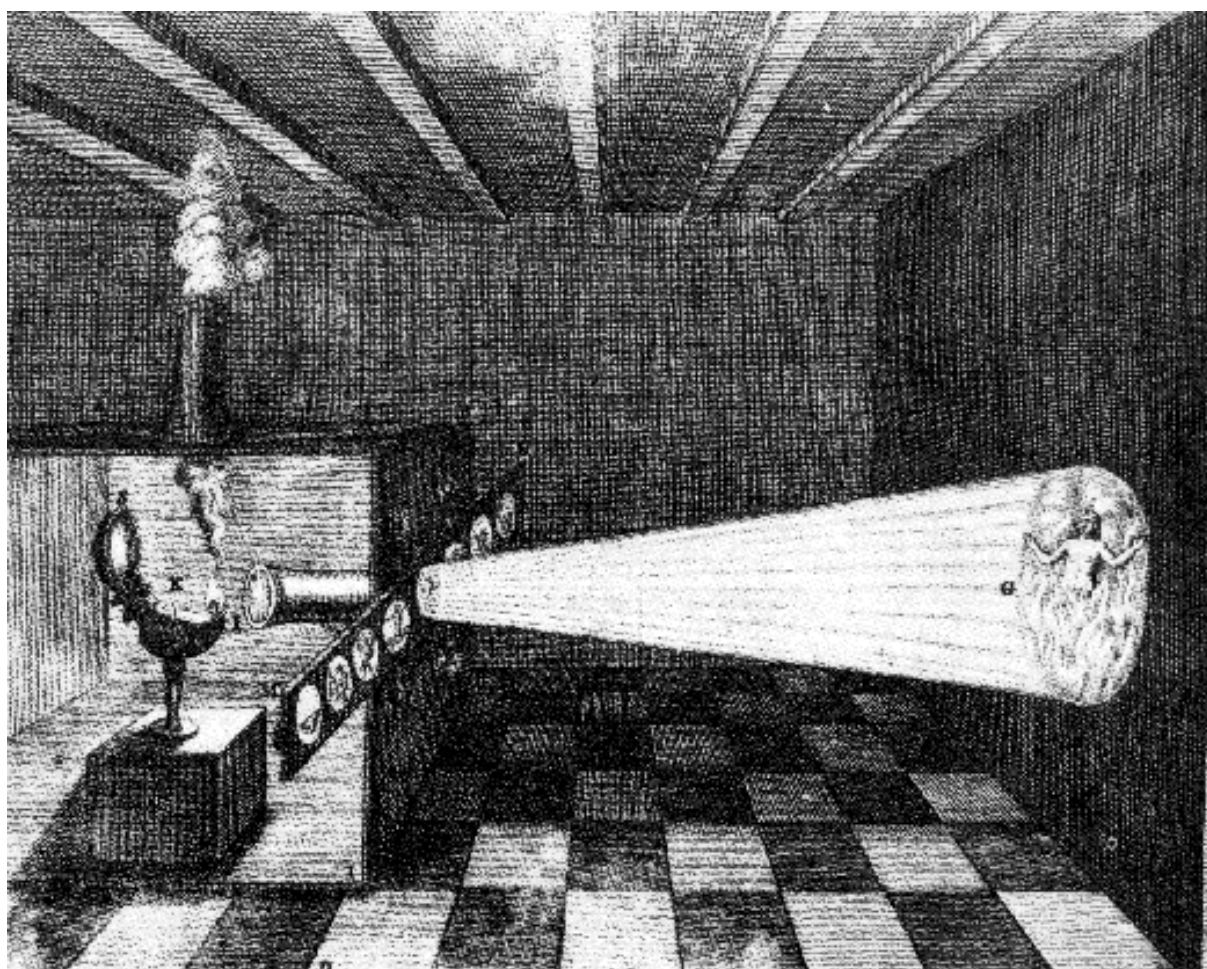
2.6 Animação

A animação tal qual a conhecemos hoje, possui indícios encontrados ao longo da história da arte. Apareceu, inicialmente, na Pré-História com intenções mágicas, sugerindo movimento intenso na representação de animais, pintados nas paredes das cavernas, ostentando várias patas. Posteriormente, no Egito Antigo, evoluiu para a forma de códigos sociais, até alcançar o desejado patamar de “arte moderna” nos dias atuais. Desde a Antiguidade, é possível verificar uma popular forma de expressão artística conhecida como “história figurada”. (JÚNIOR, 2002) Mais tarde, ela irá dar origem às histórias em quadrinhos, onde as ações se desenvolvem em quadros separados, mas sugerem movimento. A palavra “animação” deriva do latim *animare*, que por sua vez significa “dar vida a”. Apesar

disto, só veio a ser associada a imagens em movimento no século XX, explica Charles Salomon, citado por Alberto Lucena. (JÚNIOR, 2002)

A viabilidade da animação, como ilusão de movimento por meio da sucessão de imagens com rapidez, só foi possível no início do século XX. Para que a mágica acontecesse, era necessário um grau elevado de desenvolvimento técnico.

Figura 9



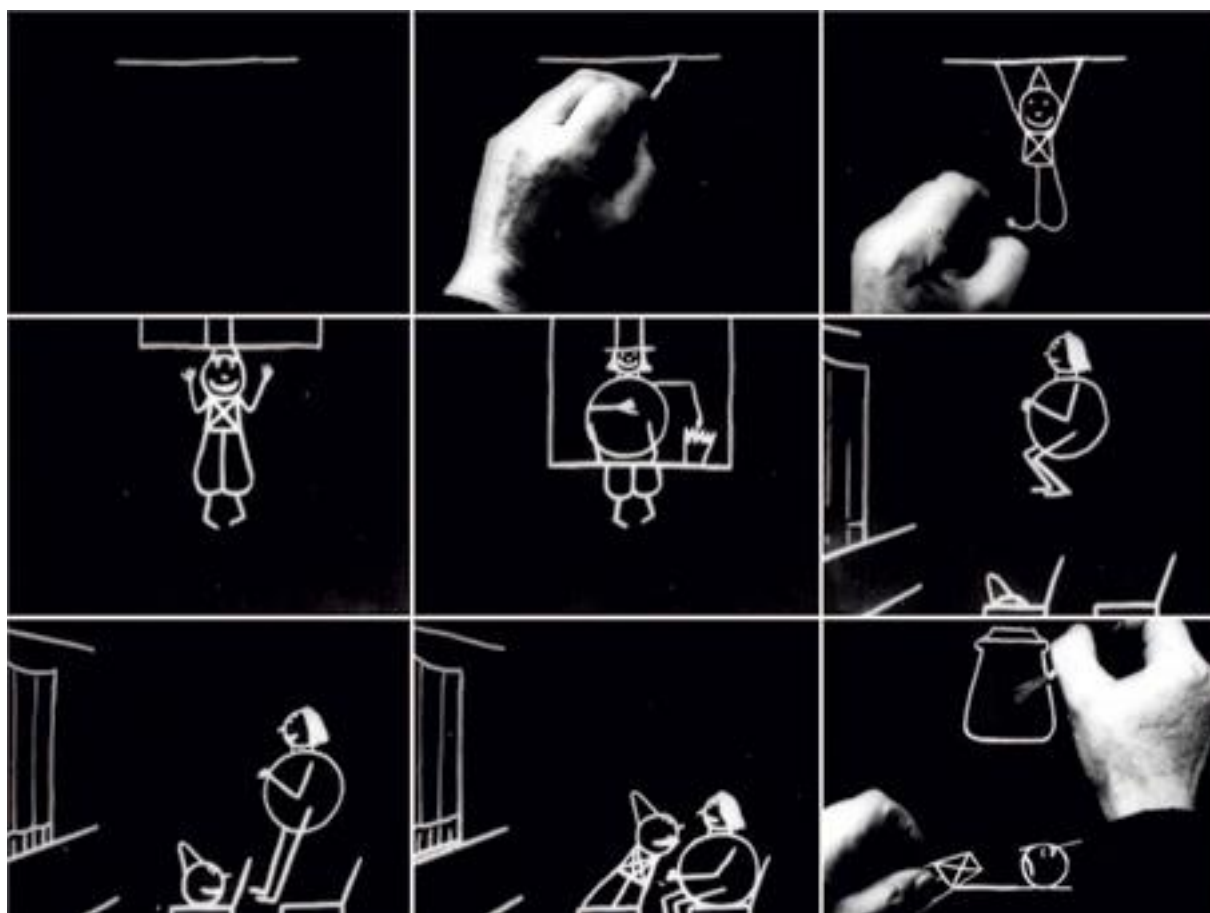
Fonte: <http://www.naturalmentescienza.it/ipertesti/visione/images/lanterne.gif>

As inovações científicas e o interesse pelo conhecimento circulavam pela Europa, no século XVII. Desta maneira, em 1645, na cidade de Roma, Athanasius Kircher publicou um texto descrevendo sua invenção: a “lanterna mágica”. Tratava-se de uma caixa com um espelho curvo em seu interior e uma fonte de luz, que projetava as figuras pintadas em lâminas de vidro, como se fossem slides. (JÚNIOR, 2002) É importante salientar que as imagens apareciam separadas na projeção,

ainda não sendo possível obter a sensação de movimento desejado. Vale a pena lembrar ainda que Kircher não era artista, era um estudioso e seu trabalho continuou sendo um objeto de estudo da ciência.

Já no século XVIII, Pieter van Musschenbroek, um cientista holandês, utilizou-se da invenção de Kircher para dar origem ao seu próprio invento, muito parecido com o anterior, mas possuía um disco giratório com imagens em sequência. Sua intenção era de criar a ilusão de movimento. Em 1736 fez sua primeira exibição animada. (JÚNIOR, 2002)

Figura 10



Fonte: [http://1.bp.blogspot.com/-Ndb9jQ-](http://1.bp.blogspot.com/-Ndb9jQ-n6Uo/T8vTA8PbWsl/AAAAAAAAAFo/lx13ki6IG9E/s640/fantasmagorie.jpg)

[n6Uo/T8vTA8PbWsl/AAAAAAAAAFo/lx13ki6IG9E/s640/fantasmagorie.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-Ndb9jQ-n6Uo/T8vTA8PbWsl/AAAAAAAAAFo/lx13ki6IG9E/s640/fantasmagorie.jpg)

No ano de 1794, em Paris, Etienne Gaspard Robert lança seu espetáculo de extremo sucesso, Fantasmagorie. Robertson, era seu nome artístico, foi quem

explorou todo o potencial da comunicação visual da “lanterna mágica” de Kircher. (JÚNIOR, 2002)

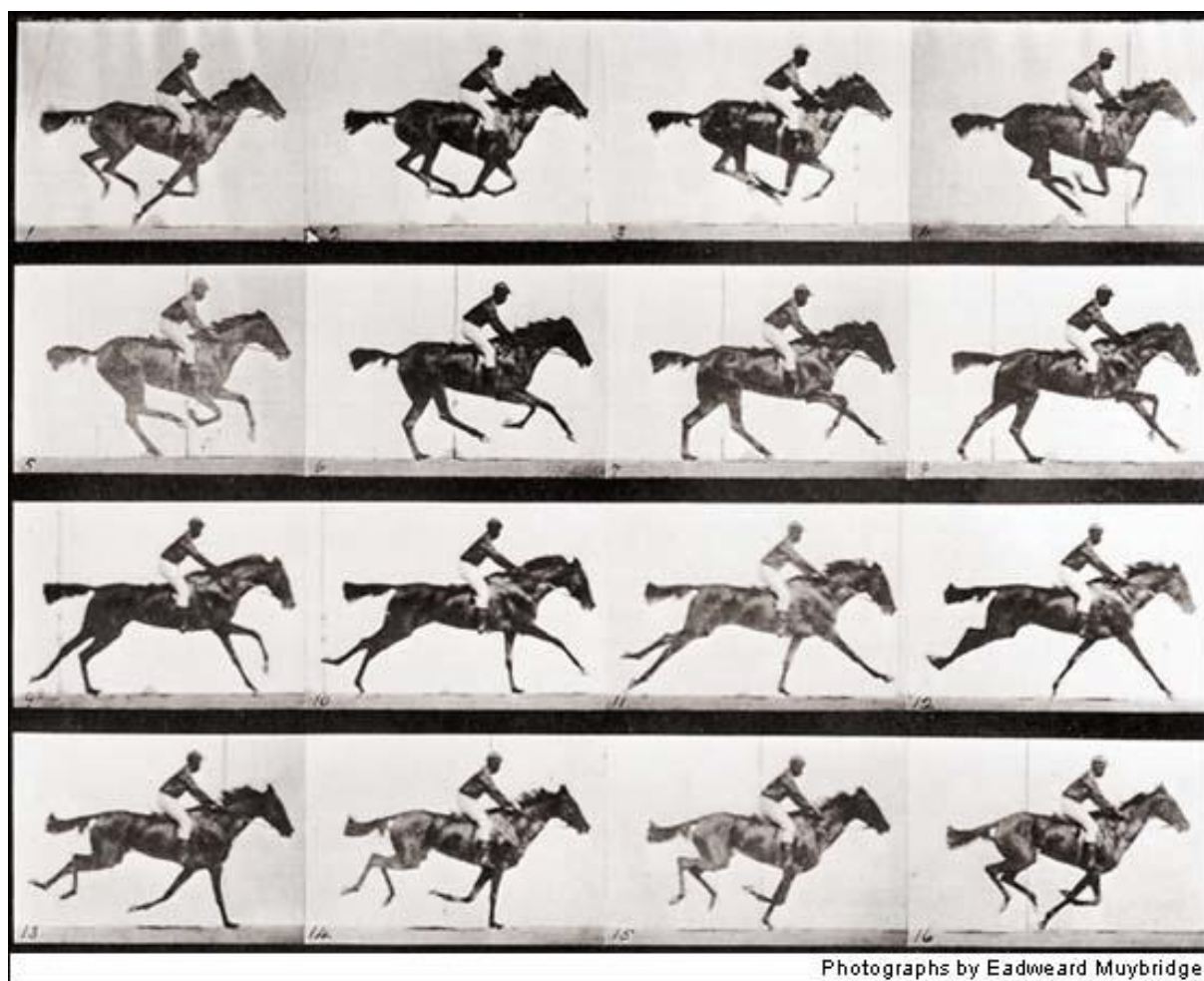
Em 1824, o cientista Peter Mark Roget publicou um artigo onde explicava ter descoberto que o olho humano é capaz de simultaneamente reter uma imagem por uma fração de segundo, enquanto percebe outra. A combinação das imagens vistas em sequência forma a impressão de um único movimento, se exibidas rapidamente. A partir daí, baseadas neste estudo, surgiram inúmeras invenções onde a animação é utilizada, tal qual o traumatoscópio, no ano de 1825. Consiste num disco com uma imagem em cada lado, que ao ser girado rapidamente, dá a impressão das imagens se tornarem uma única. O fenaquistoscópio e o “estroboscópio” surgem entre 1828 e 1832, sendo os primeiros dispositivos para apresentar a animação de desenhos. (JÚNIOR, 2002)

Poucos anos depois, em 1834, surge o *daedalum*, criado por William Horner. Mais tarde passou a ser chamado de “zootroscópio, roda da vida”. Era muito semelhante às duas invenções anteriores, mas em forma de tambor giratório, com tiras de desenhos em papel montados em seu interior e com frestas ao longo de sua estrutura, por onde se observava o movimento das figuras. (JÚNIOR, 2002) Mas a criação que mais se popularizou, por ser simples e barata, foi o *flipbook*, inventado em 1868. Ele consiste em um bloco com desenhos ou fotografias, ordenados em sequências, que quando tem suas páginas viradas rapidamente, criam a ilusão do movimento.

A genialidade técnica de um artista talentoso deu origem ao “praxinoscópio”, um descendente do “zootroscópio”, criado pelo pintor Emile Reynaud, em 1877. (JÚNIOR, 2002) O aperfeiçoamento de sua criação resultou no chamado “teatro praxinoscópico”, que se utilizava de um complicado sistema de espelhos e lentes, semelhante aos princípios tecnológicos do cinema. No ano de 1892, Reynaud abre seu Teatro Óptico, onde apresentava filmes curtos, com duração próxima a 15 minutos. Apesar de não ter dito, a fotografia foi inventada no final de 1820, por dois franceses, Nicéphore Niepce e Louis Daguerre (JÚNIOR, 2002). A associação deste último invento e o praxinoscópio dá início a pesquisas sobre o movimento humano e animal. (JÚNIOR, 2002) Com isso, foi possível

comprovar que durante uma corrida de cavalo, o animal é capaz de ficar com as quatro patas suspensas, sem tocar o chão. Para que isso fosse possível de ser comprovado, foi necessário o uso de 12 câmeras fotográficas ao longo de uma pista de corrida. Este foi o experimento de Eadweard Muybridge, fotógrafo americano, que posteriormente construiu o zoopraxinoscópio, no ano de 1879-1880, afirma Júnior (2002). Consistia em uma lanterna mágica junta com um disco giratório contendo 24 figuras.

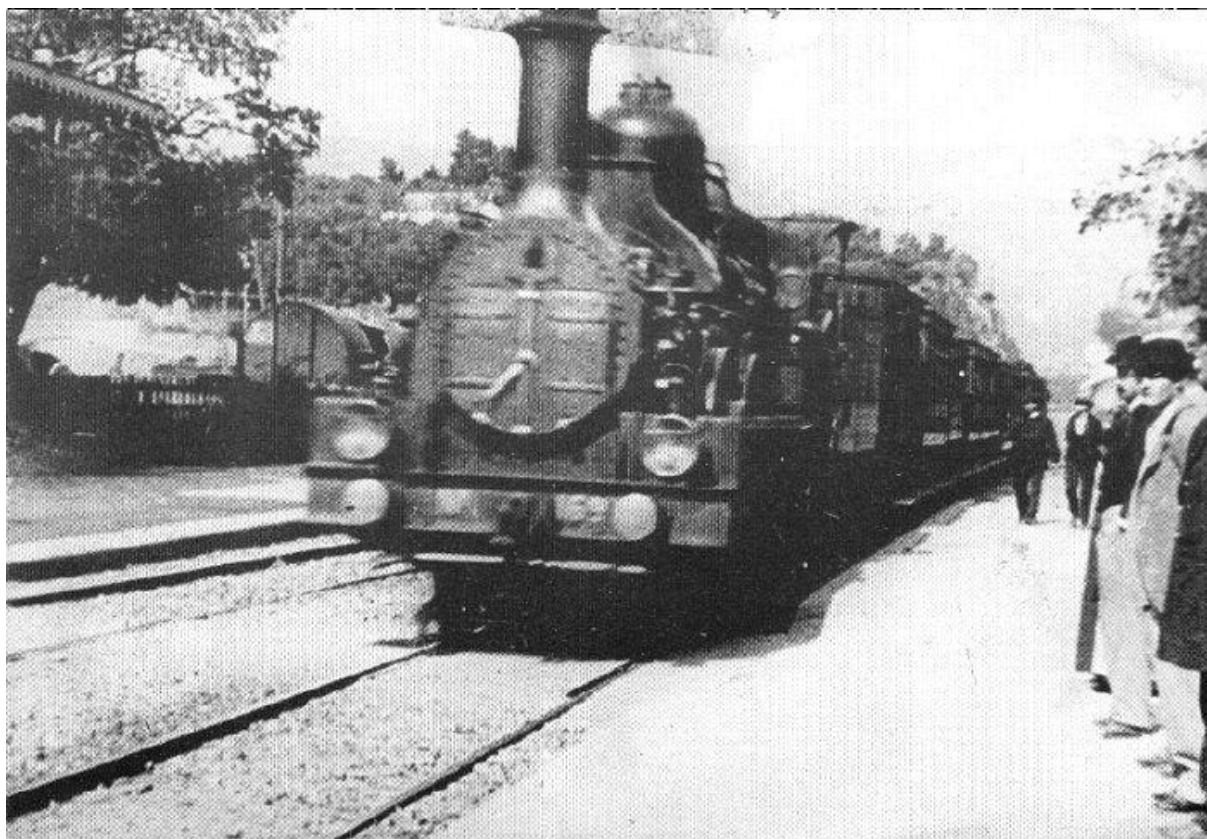
Figura 11



Fonte: <http://heavysideindustries.com/wp-content/uploads/2012/06/NewImage4.png>

Mas foi em dezembro de 1895 que os irmãos Lumière tornaram-se os primeiros a projetar um filme. O “cinematógrafo” foi o resultado do aperfeiçoamento da invenção de Thomas Edson, pois servia tanto para filmar quanto para projetar. De acordo com Júnior (2002, pg. 40), “A projeção de realidade com esse aparelho causou assombro”. Sua projeção mais famosa, que teve uma das reações por parte do público mais incrível, foi “A chegada de um trem à estação”.

Figura 12



Fonte: <http://1.bp.blogspot.com/-UvZMVo623cc/Twr6-S1LWwl/AAAAAAAAAPg/p09DKD0CoY4/s1600/primeiro%2Bfilme.jpg>

O susto que os espectadores levaram, ao terem a impressão de assistir a um trem vir para cima da plateia, mas sem feri-las, é o que marcou esta experiência. Esse comportamento se deu graças ao inusitado acontecimento que, pela primeira vez, apresentou um fato corriqueiro da época, utilizando mais do que palavras ou pinturas. Desta vez, uma vivência foi codificada na forma de uma “imagem em movimento”. Mas não era apenas uma imagem, era uma representação fidedigna do real. A fotografia aparece não só como uma circunstância, mas como imagem de uma cena que possui relação com os conceitos do fotógrafo, ou seja, ele teve que imaginar depois conceituar, para finalmente fazer a fotografia. Todavia, neste caso, a imagem está estática. Para tornar-se uma imagem em movimento, foi necessário fazer uma série de fotos da mesma cena e organiza-las em sequências, para serem

passadas rapidamente e projetadas sobre um anteparo. Esse era o nascimento da ideia de cinema, a ferramenta para expressão visual que abriria possibilidades revolucionárias. O novo recurso que superava as expectativas culturais de uma sociedade com economia e indústria em crescimento acelerado, um ambiente propício à fantasia, de acordo com Júnior (2002).

O primeiro passo dado em direção a verdadeira técnica da animação, foi dado pelo cineasta francês George Méliès. O cinema, para ele, era como um espetáculo de magia. Portanto, tirou o máximo de proveito dos truques que estavam ao seu alcance. Ele foi quem desenvolveu o *trickfilm* (JÚNIOR, 2002), que consistia num processo conhecido como “substituição por parada de ação”. A partir da compreensão deste processo, pode-se começar a dar início aos desenhos animados.

Os “*lightning sketches*”, que consistiam em performances onde o artista desenhava ao vivo na frente de vários espectadores (JÚNIOR, 2002), foi uma técnica bastante utilizada pelo ilustrador James Stuart Blackton, antes mesmo de ter contato com o cinema.

As técnicas de animação são das mais variadas, sendo possível encontrar desde algumas com caráter mais experimental, como é o caso dos testes feitos nas chamadas “animações independentes”, até as utilizadas por um renomado estúdio. Para este trabalho, será relevante estudar os mais populares, os que aparecem repetidamente nos diversos trabalhos de animação elaborados. A primeira animação a ser apresentada é a “animação tradicional”, também chamada de “animação por célula” (JÚNIOR, 2002), que consiste em desenhos feitos a mão e depois retrçados em um plástico transparente. Após ter feito isso, coloca-se a célula com o desenho sobre um fundo pintado e os movimentos são fotografadas um por um. Ao ser projetado, os quadros são passados a uma velocidade de 30 *frames* por segundo, criando a ilusão de movimento quando são associadas na retina, sem interrupção. O “rotoscópio” é um dispositivo criado em 1914, por Max Fleischer, que permite o ilustrador redesenhar quadros de filmagens para serem usados na animação (JÚNIOR, 2002), ou seja, pode ser usada para animar segundo uma referência que já tenha sido filmada. Essa técnica foi posteriormente substituída pelo

“*chorma key*”, que possui a função de trocar uma imagem por outra, por meio da anulação de uma cor padrão (JÚNIOR, 2002). Normalmente é utilizada para tirar um fundo e trocar ou isolar um personagem. Mas esta técnica só foi desenvolvida depois do surgimento da “animação digital”, que por sua vez é a intermediária entre a computação gráfica e a animação. Ela utiliza-se do computador para animar as imagens.

A singularidade encontrada na “animação digital” está na sua capacidade de simular os fenômenos da natureza, coisa que a “animação tradicional” jamais seria possível de fazer, como afirmar que determinado acontecimento correspondia fielmente à realidade. Com esse novo tipo de animação, era possível simular o real apenas abastecendo a máquina com modelos matemáticos dos fenômenos naturais. Graças a simulação que podemos contar com a renderização, o acabamento responsável pelo realismo em alto nível que assistimos hoje. Júnior (2002, pg. 238) afirma que “E assim, desde cedo, as duas grandes novidades da computação gráfica foram estabelecidas: simulação e interação em tempo real.”.

Figura 13



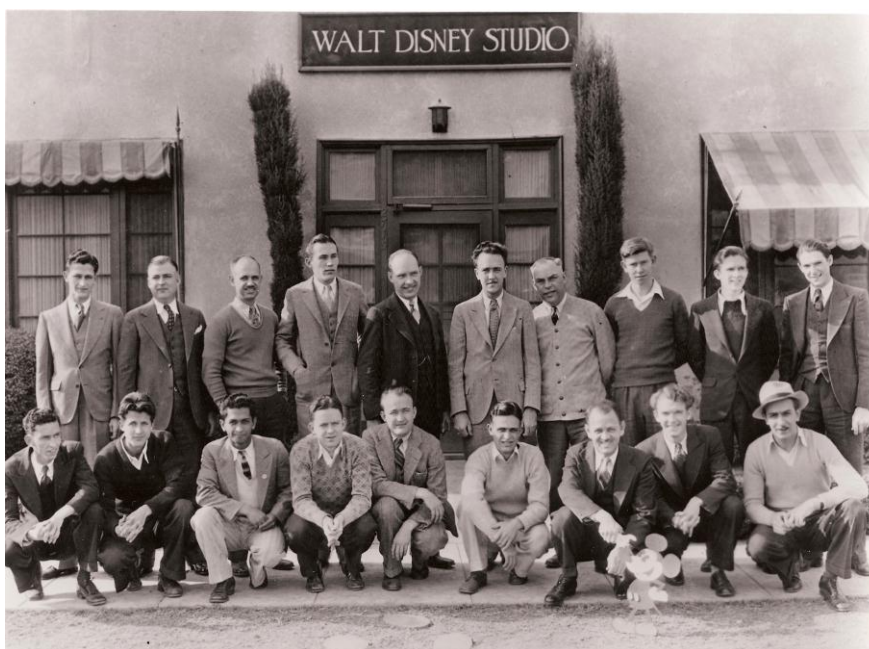
Fonte: http://www.theepochtimes.com/n2/images/stories/large/2010/07/04/Softimage_2011_automatic_face_robot_lip-synching.jpg

Para finalizar este tópico abordaremos a técnica do *stop motion*. Trata-se de uma modalidade de animação que utiliza uma série de materiais maleáveis para criar os modelos. (JÚNIOR, 2002) Sendo assim, após movimenta-los, fotografa-se cada passo da ação, chegando a ser necessária a produção de aproximadamente 24 quadros para um segundo de filme.

Essas são algumas técnicas que foram mais difundidas no meio da animação, que a reposicionaram para um patamar mais alto, atingindo os níveis cinematográficos graças a ajuda de uma figura cujo nome se mistura com a própria obra, Walt Disney.

2.7 Técnicas Walt Disney: de “A Branca de Neve” à “Valente”

Figura 14

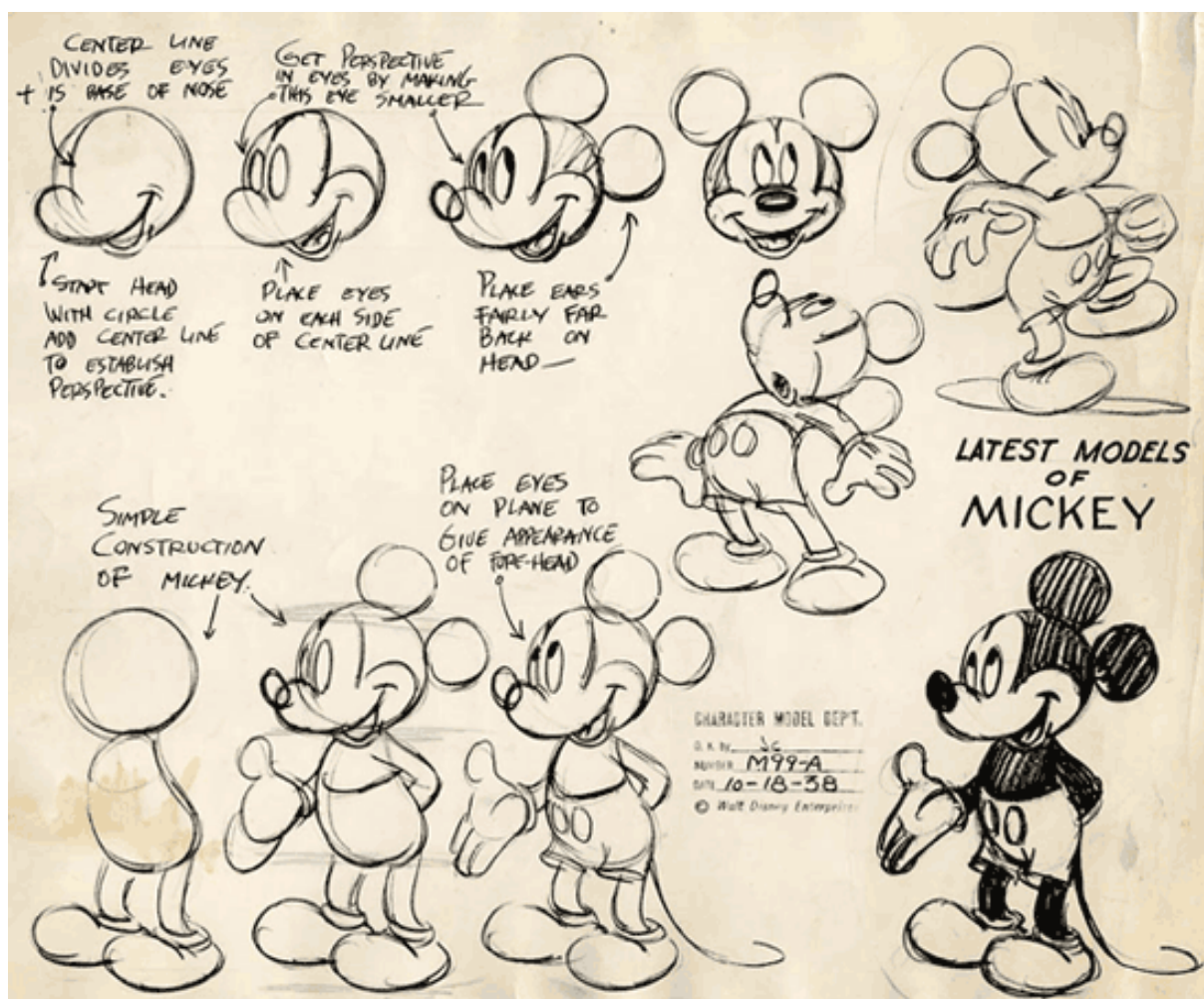


Fonte: <http://www.michaelbarrier.com/Essays/Disney1930/LgDisney19300002.jpg>

O estúdio Walt Disney foi fundado em 1923, pelos dois irmãos Walter Elias e Roy Oliver Disney. A situação inicial para os fundadores, de um dos maiores e mais revolucionários, estúdios de animação do mundo, além do maior conglomerado de mídias e entretenimento, era bastante adversa. Munidos de sonhos e inspirados pela imaginação criativa, começaram seu futuro império

produzindo uma série animada intitulada *Alice Comedies*. Nesta série, as personagens animadas contracenavam com personagens reais, em especial os dois protagonistas, o gato Julius e a menina Alice (originalmente interpretada por Virginia Davis). Um pouco mais a frente no tempo, especificamente em 1927, Walt Disney criou uma nova personagem, *Oswald the Lucky Rabbit*. Com movimentos mais semelhantes ao do homem, Oswald foi o precursor de sua mais famosa obra, Mickey Mouse. Esta figura antropomórfica que aparece em preto e branco e sem som, tem seu surgimento datado no ano de 1928. Mickey é o grande símbolo deste império. Um bom motivo para validar essa afirmação é que o próprio Walt Disney dublou a voz do camundongo mais popular da história, durante alguns anos.

Figura 15



Fonte: http://www.razumniki.ru/images/articles/obuchenie_detey/risovanie_mickey_mouse6.gif

A genialidade do criador desse mundo de fantasias era tanta, que não é exagero afirmar que as gerações nascidas a partir do século XX, tiveram o seu imaginário montado a partir de modelos criados pelos desenhos animados da Disney. Além disso, filmes como “A Branca de Neve”, tiveram importância única para o desenvolvimento da animação. A princípio, havia um consenso entre os artistas de que a animação limitava-se a representações caricatas da realidade, e havia restrições para abordar temáticas adultas. Lucena (2002) aponta a disciplina dos animadores como principal aspecto que os distanciou da representação realista. Também apresenta a natureza como referência, ao mesmo tempo, que é um adversário a ser subjugado, mas afirma que a razão técnica cria a necessidade de simplificação. Ou seja, a necessidade de produzir muito. Continua a afirmação dizendo que não seria produtivo, sob qualquer ponto de vista, simular o mundo real com desenhos animados, ainda mais utilizando das técnicas tradicionais. A sua natureza simplificada exigiu o emprego de uma narrativa mais condensada, o que interferiu no ritmo, deixando-o mais acelerado. Mas isso reduziu a expectativa das pessoas quanto ao seu sentido, esperando apenas gargalhadas garantidas.

Para Walt Disney, o desenho animado é capaz de criar um universo expressivo verdadeiramente original. Segundo ele, a animação tinha que ser vista por todos como uma forma de arte de entretenimento. O personagem precisava atuar, representar, parecer que tem espírito, como nós. Ele precisava ser convincente, parecer respirar, tinha que estar inserido em uma história. As animações anteriores a esta época, não possuíam um enredo trabalhado. Os filmes eram baseados em piadas, vinham entrelaçadas de maneira que uma levava a outra. Dessa forma, é possível notar que a personagem não possuía uma personalidade, não estava inserida em uma trama, e o humor não era algo natural. A identificação por parte da plateia quase inexistia, restando apenas a empatia por causa das piadas.

Walt Disney desejava atingir, por meio da animação, “a ilusão da vida”. Para isso ser possível, foi preciso romper com a estrutura do cinema de animação. Ele estabeleceu novos paradigmas técnicos e conceituais.

O primeiro artifício que introduziu para melhorar a mecânica do movimento foi a implementação da “barra de pinos”, na base da mesa de luz. Com essa mudança, apesar das reclamações iniciais, foi possível perceber o aparecimento de desenhos com movimentos mais corretos, mais espontâneos, mais naturais. Esse procedimento foi tão bem aceito, que desde então se tornou uma marca registrada dos animadores. Logo após essa inovação, veio o “*pencil test*”, que consistia na correção dos erros encontrados no exame de rolagem de folhas, que futuramente será simulado nos sistemas de animação digital, funcionando como o *preview*. Depois vieram os “assistentes”, que finalizavam os desenhos dos animadores, sem que fossem perdidos os traços do estilo próprio do artista, na hora de transferir para o acetato. Essa última técnica desenvolvida por Disney, mostrou que só a habilidade plástica do artista não garante um trabalho perfeito e como a animação é, antes de tudo, cinema, a colaboração de uma equipe torna-se crucial.

Walt Disney foi um dos pioneiros ao introduzir som no cinema. Não foi o primeiro a lançar um desenho animado com som, mas apresentou o melhor no quesito de sincronização entre som e imagem.

Apesar do seu sucesso no uso do som, em 1930, resolveu contratar artistas com formação e começou um programa de treinamento, para incrementar as habilidades de seus empregados. Os estudos eram feitos com o auxílio de modelos vivos para a anatomia, tinham também a psicologia das cores, a análise dos movimentos, dentre outros princípios de representação. Até visitas em zoológicos eram feitas, para captar o movimento dos animais diretamente em seu ambiente. Logo esse treinamento resultou em um enorme ganho de expressividade plástica nos trabalhos desenvolvidos por sua equipe. Obviamente que essas novas técnicas conduziram seus filmes a um nível de excelência espantoso.

Em *Flowers and the Trees*, tintas coloridas foram desenvolvidas para aderir a superfície do acetato. Esse filme foi o primeiro de animação a ganhar um Oscar, de acordo com Bob Thomas, no livro *Disney's Art of Animation: from Mickey Mouse to Hercules*. Na criação do filme “Os três porquinhos”, vieram o melhor uso do layout e a invenção do *storyboard*. Essas técnicas surgem para solucionar os problemas de ordem e estrutura do filme. Os recursos técnicos desenvolvem-se de

acordo com a exigência do público. Mas a inovação técnica que pode nos dar uma ideia da dimensão do grau de sofisticação do estúdio naquela época, é a “câmara de múltiplos planos”. Com ela, era possível criar alguns planos de animação em diferentes distâncias da câmara, além de cada um deles possuir iluminação independente e o zoom era dado de forma realista. Essa técnica foi utilizada no filme “A Branca de Neve e os Sete Anões”.

Figura 16



Fonte: http://2.bp.blogspot.com/_DF0xj-MJdBs/TQ6YGGx-sUI/AAAAAAAAA0g/AFuTQDYi2aU/s400/snow-white-poster2.jpg

“Branca de Neve e os Sete Anões”(1937) é a prova da superioridade da imaginação e do uso das técnicas de animação para criar uma expressão criativa. De acordo com John Canemaker, perito em animação, o filme citado foi o primeiro desenho animado longa-metragem dos Estados Unidos, lançado no ano de 1937. Trata-se de um marco na animação. Com ele, Walt Disney elevou esta forma de arte a novos níveis de sofisticação. Para alguns, o filme representa “o nascimento de uma nação da animação” e até o famoso diretor Orson Welles, disse que tirou algumas ideias da “Branca de Neve” para produzir seu clássico “Cidadão Kane” (1941). Ao apresentar essa obra ao mercado, provou que a fantasia que atrai os adultos podia ser um sucesso, fugindo da obviedade humorística nos enredos dos

desenhos animados. Walt Disney afirma em sua gravação contida no DVD do filme “A Branca de Neve e os Sete Anões”, que assistiu a este espetáculo quando era jovem, na adolescência, em uma versão do teatro mudo, em 1916. Achou a história perfeita para ser transformada em um desenho. Tinha anões bonzinhos, romance, bruxa. De acordo com ele, desde o começo havia solidariedade na narrativa da história.

O espelho mágico que existe na história foi uma tarefa muito difícil de ser completada, afirma Walt Disney. Foram utilizados para dar movimentação a suas feições, inúmeros desenhos intermediários. De acordo com ele, era necessário exagerar os personagens, fazer com que parecessem mais interessantes que na vida real. Para fazer a animação dos humanos, naquela época, foi outra tarefa árdua. Simplesmente porque só havia animação de animais e personagens fantásticos. Portanto, a solução encontrada foi usar modelos para pegar a base dos personagens, tais como gestos, movimentação, postura, etc. Pantomimas, também foram utilizadas para a criação dos personagens humanos, ou seja, eram tiradas fotografias de ações gestuais praticadas por um artista e a partir dela, eram criados os desenhos. Walt Disney sempre procurou manipular as emoções e as percepções da plateia, explorou muito a linguagem corporal em seus personagens, trabalhou bem a trilha sonora no filme para criar um mundo fora do comum, um mundo realmente do conto de fadas ou maravilhoso.

No ano de 1950, o filme “A Dama e o Vagabundo” é uma história sentimental, com cães desempenhando o papel de personagens principais. É possível perceber na sequência de cenas que a câmera é desenhada tomando um ponto de vista baixo, como se fosse o mundo observado por um cachorro. Os personagens têm comportamento que referencializa o mundo dos humanos, atingindo em cheio o espectador. Esse foi o primeiro longa-metragem de animação que fez uso do sistema conhecido como “cinemascope”, ou seja, a tela era mais larga, fazendo com que o espaço do cenário aumentasse, e os personagens não mais se movimentavam contra o fundo móvel, mas atuavam mais livremente pelo cenário. A “máquina fotocopadora” foi a solução encontrada para acelerar o processo de passar o desenho de uma superfície a outra, no caso, do papel para o

acetato. A técnica citada foi utilizada no filme “101 Dálmatas”, filme lançado em 1961.

Com o advento da computação gráfica, muda o tipo de expectativa por parte do público, que tende a ser mais exigente em todos os aspectos e acaba transformando-se num desafio a mais a ser superado. As necessidades expressivas da arte sempre estiveram a frente das técnicas disponíveis, pelo fato de, assim como a mente humana, ser insaciável. Ou seja, encontra prazer ao tentar alcançar o impossível.

Atualmente, um filme que possui destaque, não por ser o último lançamento da Disney, mas porque o nível de detalhamento que possui é algo espantoso, chama-se “*Brave*”. “Valente” (como é conhecido no Brasil) é a história de um novo conceito de princesa, que desafia os pais, ao contrariar a vontade deles de casa-la com um pretendente pré-definido. O enredo é interessante ao apresentar uma história que se passa na Escócia Medieval e mostra uma família real inusitada, onde o rei é um tanto selvagem, assim como a protagonista, sua filha, e a rainha é quem se porta de uma maneira mais condizente com a realeza. O próprio elenco, que aparece em um *making off* sendo entrevistado, diz que o filme possui a dose certa de magia para criar bastante confusão. Mesmo com a morte do idealizador desse incrível império de comunicação e animação, em 1966, ainda sim seu sonho de criar a “ilusão da vida” é mantido no interior das imagens criadas pelos animadores. Hoje em dia, o levantamento de dados que é feito para se criar um filme a altura da expectativa da plateia é preciso. Em “*Brave*” houve um estudo profundo sobre vestimentas, paisagens, comidas, sotaque, dentre outros detalhes. Sem contar na preocupação técnica na movimentação dos personagens, até mesmo o comportamento dos olhos em determinadas circunstâncias. De acordo com “Valente” é o longa-metragem animado mais ousado que eles fizeram, pois “é o primeiro filme de época no qual referências históricas se mesclam com um mundo de fantasia e é o primeiro épico de aventura ambientado em um mundo humano natural.”

Há ainda um conceito de imagem que não foi apresentado. Maciel (2011) apresenta esta “última imagem” como sendo o “cinema”. Ela afirma que depois da

pintura e da fotografia, o cinema é a última forma de expressão da imaginação (MACIEL, 2011).

Após termos percorrido por todos os conceitos apresentados, tido contado com a uma pequena parte da história do estúdio mais influente do mundo, somos capazes de perceber que entre “A Branca de Neve e os Sete Anões” e “Valente”, além da notável diferença de comportamento e do tipo de trama criada para cada história, as imagens passaram por uma mudança, referente a sua definição. A princípio, é difícil notar o sentido da afirmação mas fica claro quando pensamos que a imagem do filme mais atual encontra-se em alta definição, não limitando-se a parte técnica, mas ela deixa de só representar o real, ela quase o substitui de maneira “fiel”. Para muitos leitores deste tipo de imagens, ainda não está completamente claro o universo ao qual representam.

Maciel (2011) explica que em uma Era onde o tempo prevalece sobre o espaço, onde o virtual prevalece sobre o atual, a imagem passa a definir o real, portanto o absorve e depois o elimina. Ela afirma que na realidade virtual, a imagem e o objeto se fundem. Algumas imagens, podem se comportar como não-imagens, quando são apenas fragmentos, sem contexto, que possui como referência outra imagem. Por elas serem produto de algoritmos, serem produto da ciência, não havendo contato direto entre o espectador e a imagem, e esta ainda que substitui o real, como simulacro de presença e sentido, inverte a lógica da representação do real. A ideia é a de que uma imagem que antecede o real, cria um curto-circuito e resulta na implosão dessas duas. Mas “Valente”, assim como “Branca de Neve”, tem suas imagens criadas a partir de um referencial real, do mundo fenomenológico. Pesquisas referentes a todos ou quase todos os elementos presentes nas imagens são feitas, para não haver o exagero do uso da imaginação, podendo fazer com que a animação perca pontos no seu nível de aceitação.

Sendo assim, é difícil até para o cinema se afirmar com cinema, pois se utiliza de imagens que preexistem ao real, e tocam o tempo, à medida que podem ser recriadas a qualquer instante e em qualquer lugar. Pondo fim nessa relação imagem/contato, da imagem com o meio, com a superfície. Elas passam a ser produzidas por números e sua beleza está na forma de fractais, que mesmo

esteticamente sendo vistosos, são vazios. Maciel (2011) anuncia que as imagens ao atingiram o topo de suas ambições, representar da forma mais perfeita o real, destruíram a ideia de representação, por não mais representarem e terem passado a “ser”. Finalizo este tópico com um trecho de Katia (2011, pg. 225) “É o contexto da simulação, onde tudo parece ser, mas nada é”.

Figura 17



Fonte: http://www.disneyanimation.com/aboutus/images/walt_drawing.jpg

3 Considerações Finais

Termino o tema de trabalho de pesquisa afirmando que a evolução do pensamento humano causa o surgimento de novas necessidades, que variam de acordo com a época, influenciando no desenvolvimento da comunicação. A comunicação por sua vez, possui um contínuo processo de revitalização e readequação às novas necessidades, que surgem com o passar dos anos e o aparecimento de novas gerações. Já houve o tempo em que o homem começou a contemplar. Depois disso, veio a fase do homem de imaginar, criando o mundo das imagens, que serviu para entender melhor o mundo dos fatos, indo da imaginação em direção ao conceito. Sua capacidade de pensar utilizando-se de conceitos transformaram-no em sujeito do mundo dos fatos. A cada passo que dá para o pensamento mais elaborado, causa uma mudança também nas necessidades da sociedade, remodelando a comunicação de acordo com as novas formas de ver e interagir com o mundo.

Flusser (2007) havia afirmado que a comunicação possuía a função de dar sentido a vida, a partir do momento que o homem teve consciência da morte. De qualquer forma, a comunicação utiliza-se de vários artifícios para atender as demandas da sociedade, transcodificando a informação por todas as superfícies possíveis, fazendo as adaptações necessárias para a melhor recepção e completo entendimento da mensagem. Nesse caso, a animação supera as demais formas de comunicação ao comprovar o sentido da arte, com a capacidade do artista de absorver as informações e processá-las de forma criativa, a partir de um ponto de vista próprio. O produto disso é apresentado à sociedade e por ser uma arte autêntica, certamente contribuirá para o enriquecimento cultural da mesma. Fora a função de quebrar com a dureza da realidade, que torna-se cada vez pior com o desenvolvimento tecnológico, advindo do desenvolvimento da complexidade da forma de pensar do homem, que deu origem e atribuiu função a tudo que concebeu. O fator problemático está relacionado à imagem, ao ser apresentada a ideia de que o até o cinema encontra-se diante de suas próprias incertezas. A proliferação indevida de imagens acaba com as coisas e as suas representações, criando uma simulação de fenômeno falso, pela ausência de referencial.

Fica como sugestão, dar continuidade a parte desse trabalho referente a certeza de que o produto da animação resulta numa arte, que contribuirá para o enriquecimento cultural da sociedade. Além disso, é interessante desenvolver esta questão da crise do cinema, quanto a representação da imagem ou não-imagem, que ocorre com o aparecimento da computação gráfica como evolução das técnicas de animação.

4 Referências

ANIMAÇÃO, As Técnicas de. Disponível em: <<http://fantasia1940.wordpress.com/as-tecnicas-de-animacao/>> Acesso em: 29 out. 2012.

BETTELHEIM, Bruno. **A Psicanálise dos Contos de Fadas**. 14 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.

CHROMA Key. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Chroma_key> Acesso em: 28 out. 2012.

FLUSSER, Vilém. **O Mundo Codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FRUTIGER, Adrian. **Sinais & Símbolos**. 2 ed. São Paulo: Martins Fotes, 2007.

JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da Animação: Técnica e Estética Através da História**. São Paulo: SENAC, 2001.

MACIEL Katia. A Última Imagem. In: PARENTE André (Org.). **Imagem Máquina: A Era das Tecnologias do Virtual**. 34. ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 2011.

ANIMAÇÃO, Cinema de. Disponível em: <<http://cinemaanimacao.com.sapo.pt/animacaotecnicas.htm>> Acesso em 28 out. 2012.

ROTOSCÓPIO. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Rotoscópio>> Acesso em: 29 out. 2012.

TECHNICOLOR. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Technicolor>> Acesso em: 05 out. 2012.

TUDO Sobre “Valente”, da Disney.Pixar. Disponível em: <<http://www.disneymania.com.br/tudo-sobre-valente-da-disney-pixar/>> Acesso em: 06 out. 2012.

VALENTE, Telma. **Cinema de Animação: de Fantasia (1940) a Fantasia 2000**. Disponível em: <http://www.intermidias.com/anterior/categorias/nro4/cine_fantasia_telma.htm> Acesso em: 01 out. 2012.

VALENTE: Bastidores, Artes Conceituais e Mais. Disponível em: <<http://www.disneymania.com.br/valente-bastidores-artes-conceituais-e-mais/>> Acesso em: 06 out. 2012.

WOLFIN, Heinrich. **Conceitos Fundamentais da História da Arte**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.